Nº #13

ANÁLISES

SINE MORA
DISGAEA 3
TOMB RAIDER
METAL GEAR RISING REVENGEANCE
NBA 2K13

PRÉVIAS

REMEMBER ME
CONCEPTION II

GOD OF WAR ASCENSION

UNCHARTED: FIGHT FOR FORTUNE | RETRÔ: LORD OF ARCANA (PSP)
RESENHA: NÃO HÁ DIA FÁCIL | ENTREVISTA: MARCELLA JOGA

EDITORIAL

Lara Croft, faz tempo que este nome não causa tanto impacto no mundo dos games. Quem já é mais antigo no mundo dos games com toda a certeza se lembra de seus primeiros jogos e como os jogos da série conseguiram criar um novo conceito de games. Contudo, os anos se passaram e a fórmula do sucesso foi perdida.

Uncharted surgiu para alguns como cópia de Tomb Raider, e posteriormente como um jogo capaz de redefinir o gênero. Cenas de ação intensa em meio a tesouros, locais desconhecidos e misteriosos, além do carísma de Drake, fizeram o mundo atual se esquecer de Lara.

Entretanto, da mesma forma que Uncharted surgiu anos atrás, Tomb Raider renasceu de forma espetacular, não podendo ser chamado apenas de uma cópia de Uncharted, e por isso, conseguiu o seu espaço. Nesta edição você confere a análise deste jogo que para muitos concorrerá ao melhor jogo do ano e para mim, é o renascer de uma heroína e um novo mundo para os gamers.

Thiago H.R. Costa
Administrador VidaPlaystation

EQUIPE

Thiago H.R. Costa
Administrador e Diretor de Redação

Ricardo Lima
Administrador

Ígara Ferreira
Administradora e redatora / revisora

Ricardo S. Eugênio
Administrador e redator

Petro Santos
Colaborador

Diego de Almeida Castro
Colaborador

Sérgio Henrique B. Viveiros
Colaborador

André Luíz Galatti
Colaborador

PARA RECEBER EM SEU EMAIL BASTA SE CADASTRAR NO SITE

PRÉVIA | PG. 28

CURTA A NOSSA PÁGINA NO FACEBOOK CLICANDO ABAIXO

facebook

DESTAQUES DO FÓRUM

PAUSE

PSN

PLAYSTATION VITA

PLAYSTATION 3

ANUNCIANTES

EXTRAS

PARCEIROS

DESTAQUES DO FÓRUM

TOP POSTERS

1.Laddyvalentine	1.672
2.Hyuga	1.452
3.DiegoAC	1.078
4.Antipaladino	1.037
5.Kurosaki Ichiigo	867

FACEBOOK

Já curtiu o VP no Facebook? Clique na imagem acima.

DETONADOS NO SITE

BIOSHOCK INFINITE

CRYSIS 3

THE WALKING DEAD

O QUE NOSSOS USUÁRIOS ESTÃO JOGANDO?

(...)Depois de platinar o unit 13 e jogar horas de battlefield com o heinhardt finalmente joguei o segundo episódio do walking dead e achei simplesmente fenomenal (...)

- DiegoAC

(...) Só falta o Rumo ao Estrelato para platinar o PES2013, ah caramba, que criem vergonha e façam uma nova lista de troféus(...)

- Laddyvalentine

(...) estou pirando no UFC 3, sou um striker nato, as vezes invento de querer bater nos caras top, tipo o cro cop, dai quando eu perco aperto PS e inicio o game tudo de novo (...)

- Hyuga

CLUBE DA PLATINA

Demorou mas saiu, o vita precisa de mais jogos nesse estilo é um verdadeiro passa tempo :)

- DiegoAC

(...) Mais uma platina... Blades Of Time... a platina é tranquila, o jogo é mais ou menos,(...)

- fbanin

(...) Mais uma Platina para a minha coleção (...)

- WagTrautmann

ESPAÇO DO LEITOR

Quer ver o seu comentário aparecer aqui? Basta se cadastrar em nosso site e participar comentando em nossas notícias, análises, prévias, bem como participando de nosso fórum.

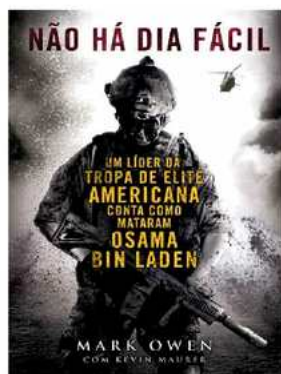
FÓRUM VIDAPLAYSTATION

Já pensou em participar de um fórum onde todos os membros se respeitam e buscam criar uma verdadeira família? Pois aqui no VP você encontrará isso, o seu Playstation com muito mais vida e muito mais diversão. Cadastre-se hoje mesmo.

FUTEBOL: TORÇA COM MODERAÇÃO

PHANTOM PAIN

PAUSE - DICA DE LEITURA GAMER

Por: Thiago H. R. Costa

NÃO HÁ DIA FÁCIL

Editora: Paralela
Autor: Mark Owen
Páginas: 264

Não há dia fácil não foi inspirado em nenhum jogo, tampouco existe algum jogo inspirado em sua história (bem, não até o momento), mas o livro deve agradar bastante quem gosta dos tradicionais FPS, principalmente Battlefield.

O livro, conta toda a operação que culminou na morte de Bin Laden, desde as primeiras informações e boatos, até o transporte do corpo do terrorista mais procurado do mundo pelos soldados norte-americanos.

Mark Owen (nome fictício inventado pelo líder da tropa de elite americana que este envolvido na operação) soube de forma inteligente prender o leitor. A história tem início no deslocamento dos mais experientes e habilidosos SEALs, até o esconderijo do terrorista, mas devido a uma pena no helicóptero, os planos mudam rapidamente, assim como o momento da história narrada no livro, que retorna há anos.

O principal triunfo do livro é conseguir passar de forma rápida e clara a visão dos SEALs, seu treinamento, lealdade, noção de grupo, e o principal, treinamentos após treinamentos, onde apenas a excelência é permitida. Você poderá descobrir um pouco mais dos motivos pelos quais os SEALs são considerados uma das forças militares mais bem preparadas do mundo.

Entretanto, o livro não deixa de lado os momentos engraçados e divertidos de um grupo que apesar de lidar com a morte dia após dia, encontra momentos para formar uma grande amizade dentro de uma família composta por soldados e mais soldados.

Tudo o que você pode presenciar em jogos como Medal of Honor ou Battlefield podem ser claramente notados neste livro. Um grupo de soldados se deslocando em campo inimigo, sem saber o que esperar, invasões em casas de possíveis alvos, perseguições, tiros, mortes.

Contudo, não existe informação sigilosa no livro, o autor deixa claro desde os primeiros minutos que a ideia é narrar a história, os fatos como eles ocorreram, e não fornecer material para possíveis inimigos de seu país.

Por se tratar de um livro escrito por um soldado norte-americano, não seria de espantar se o livro fosse banhado de patriotismo. Narrado em primeira pessoa, Mark Owen deixa clara a visão de um soldado de elite em relação a sua família, amigos, inimigos e demais cidadãos.

Se você gosta de filmes e jogos de guerra atual, “Não há dia fácil” é um livro que com certeza irá gostar e ler rapidamente já que possui meras 264 páginas.

PAUSE - FILMES E SÉRIES

Por: Thiago H. R. Costa e Ígara Ferreira

Detona Ralph

Lançamento:
04.01.2013

Duração:
1h41min

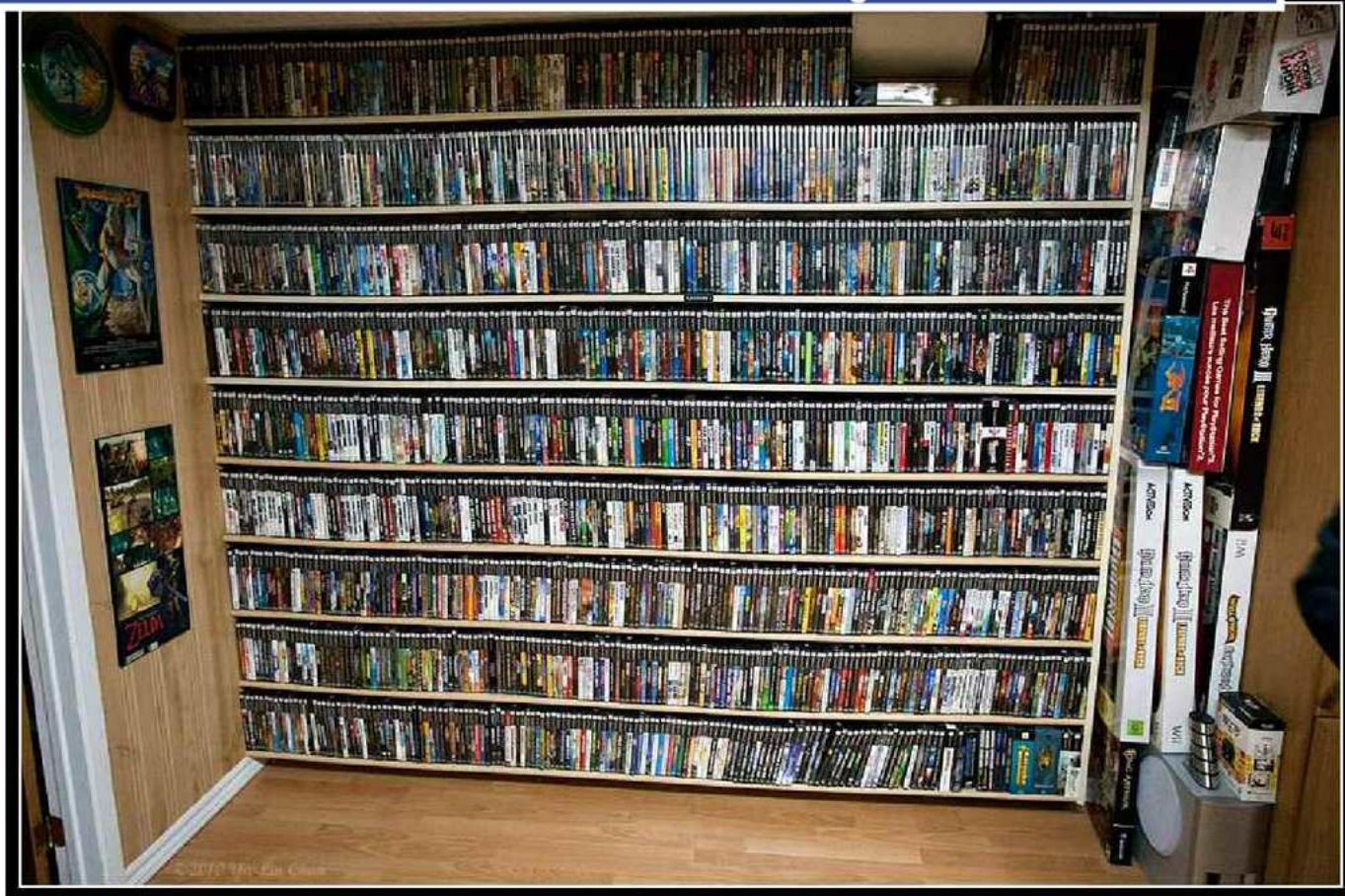
Detona Ralph conta a história de Ralph, um vilão que faz parte do jogo "Fix-It Felix, Jr.". O jogo existiu realmente e foi lançado por volta de 1982, nele o objetivo era consertar um prédio destruído por Ralph e suas grandes mãos que detonam tudo o que socam, através de um martelo mágico que o herói do jogo, Felix, herdou do seu pai.

A história do filme é simples, Ralph se cansa de ser o vilão excluído e parte em busca de uma medalha de ouro para ser reconhecido, só que em outro jogo. Nessa busca ele vai passar por muitos games diferentes e personagens conhecidos, o que torna o filme obrigatório para qualquer jogador. Mas apesar de Ralph ser o protagonista, é através da pequena Vanellope que o filme te contagia com boas doses de risada.

LILYHAMMER, pode parecer um nome estranho para uma série, principalmente quando a maior parte de sua história ocorre na Noruêga. Frank Tagliano é um antigo mafioso que acaba por testemunhar contra a máfia nos EUA e passa por um programa de proteção à testemunha. Seu novo lar acaba sendo o palco dos jogos de inverno de 1994, a cidade de Lillehamer na Noruêga.

Frank passa de mafioso a um simples desempregado no país europeu e acaba sendo jogado em um programa para o primeiro emprego de imigrantes, a partir dai toda a sua lábia, e experiência no mundo do crime se tornam armas para se dar bem nesta nova cidade, com situações extremamente engraçadas. A primeira temporada se encontra completa no Netflix e pode ser vista diretamente do seu PS3.

ARTIGO: POR FORA DO PRECONCEITO

Por: Ígara Ferreira

Há muito tempo escutamos algumas calúnias dirigidas a adultos que jogam vídeo game como o famoso "isso é coisa de criança". Mas hoje isso acaba aqui, porque iremos desenrolar os fato que comprovam a mentira da frase citada anteriormente, além de muitos outros temas que abrangem o assunto.

Antes de tudo e não menos importante vem a situação financeira, uma criança não tem condições de comprar um vídeo game, muito menos um da atual geração e manter uma safra de jogos. O que pode acontecer é ela ganhar um console em alguma comemoração e comprar jogos falsificados a preço baixo ou baixá-los dá própria internet, o que é pirataria e crime. Muitos não se dão conta, mas um jogo é uma obra, muita gente trabalhou em cima dele e como qualquer trabalho, merece seu respeito. Sabem porque hoje em dia alguns jogos vem originalmente dublados e legendados em nosso idioma? Porque muitos jogadores lutam para ter condições de comprar jogos originais e mostrar para as produtoras que o nosso país também existe e quer ser enxergado.

Agora pegue a capa original de qualquer jogo e procure por um pequeno símbolo sempre ilustrado por uma letra ou número. Quem conhece, sabe que se trata de uma classificação indicativa que estipula a idade apropriada que o jogador deve ter, elas não estão ali para bonito e sim para serem notadas. A maioria dos jogos da atual geração e principalmente, a parcela de jogos mais bem produzida que faz empresas como Sony e Microsoft brigarem entre si, são jogos quase sempre proibido para menores de 18 anos. Se algum menor joga algo violento, a culpa de qualquer ato que essa criança venha a fazer não é culpa do jogo e sim dos pais que não obedecerão a classificação.

Existe também a questão do idioma, mesmo que o Brasil esteja entrando agora com uma maior participação no mundo dos game, a maioria dos jogos já produzidos não possuem nosso idioma. Ou você se aventura no inglês ou tenta enrolar no espanhol pela similaridade com a nossa língua. E sejamos adultos ou crianças

isso sempre nos prejudicou, mas o gosto pela aventura era tanto que acabamos quebrando as barreiras do idioma e aprendendo com os jogos, seja pela convivência ou estudo, o inglês entrou em nossas cabeças.

Há também diversos outros benefícios que poderíamos citar aqui, como o desenvolvimento da lógica, o aumento na criatividade ou a capacidade da memória, todos fatos científicos já comprovados. Porém vamos pular essa parte e parar no tema "profissões", para aqueles que acham que vídeo game é brincadeira e não bota pão na mesa, ah como estão enganados. Nos dias de hoje já existem testadores de jogos, uma pessoa que simplesmente joga o título antes de todo mundo e diz para os criadores se gostou ou não, se tem algo errado e apenas ajuda a aprimorar o conteúdo. Existe também todo o pessoal da criação, dos gráficos, do enredo, dos efeitos sonoros, é uma equipe realmente imensa com salários bem gordos.

Contudo repare no que você está lendo, nas páginas que já folheou, não foi uma criança que escreveu, mas uma redatora que joga vídeo game desde a época do Atari. Eu sou uma analista, maior de idade como a maioria da redação e que tira o que aprendeu dentro dos diversos jogos que já experimentou, me tornei não apenas uma jogadora, mas uma escritora daquilo que amo. Vídeo game não é brinquedo, tal como um computador, rádio ou televisão ele tem seu conteúdo próprio e pessoas que trabalham de diversas formas em cima disso. É a arte de manusear os botões, numa sincronia perfeita, onde você pode se deslumbrar com o que lhe é mostrado, prestando atenção nos diversos detalhes no mesmo momento em que se diverte.

DESTAQUES DO MÊS

Neste final do mês de março, os usuários do Playstation Vita receberam Disgaea 3, jogo que você confere a análise nesta edição.

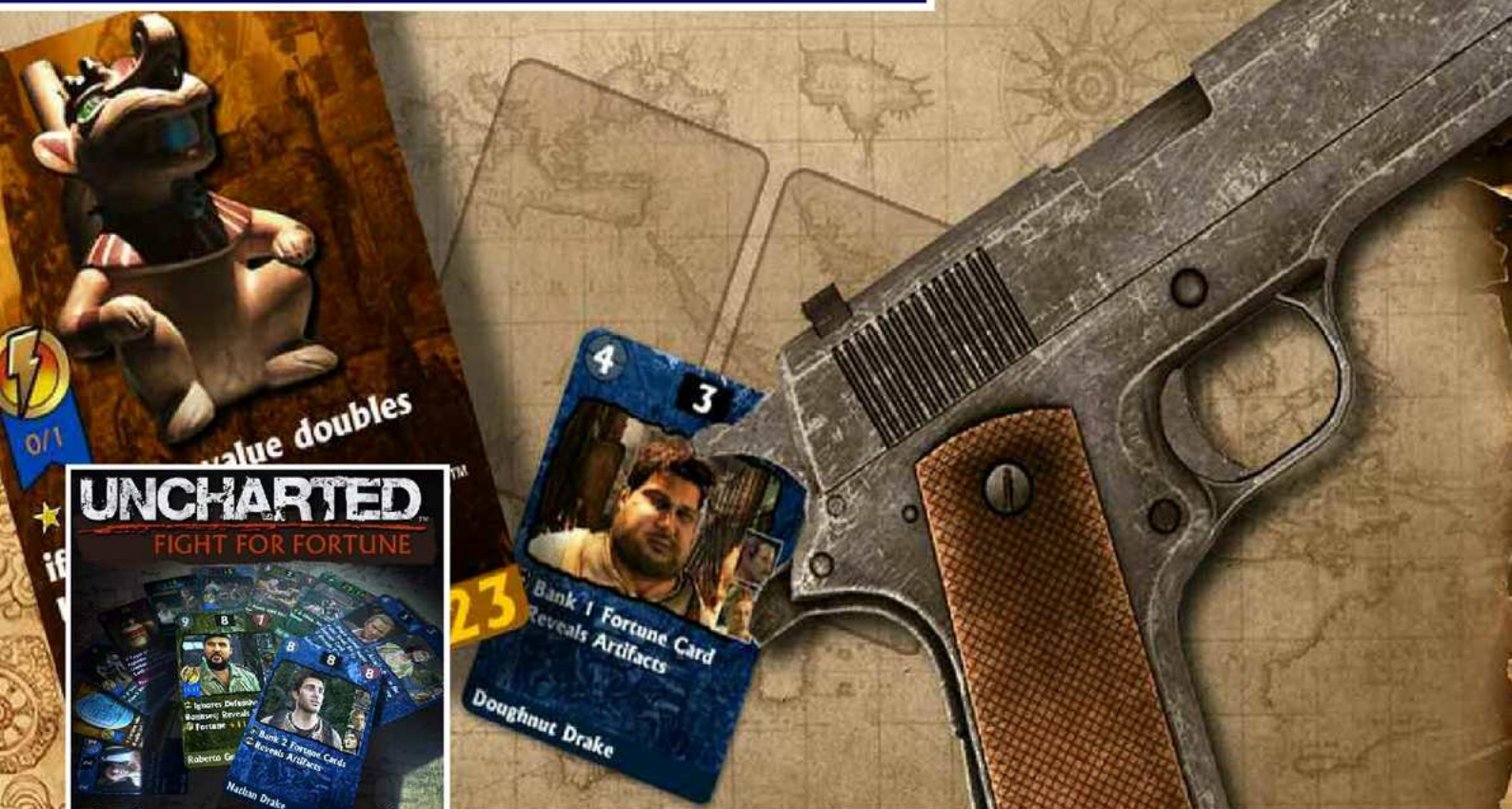
GRAVITY RUSH se encontra gratuito na Playstation Plus Americana

Gravity Rush foi um dos títulos que se tornou gratuito para os assinantes do serviço Plus americano no fim do ano passado. Se ainda não baixou confira a nossa análise e tire suas dúvidas sobre o game.

CLIQUE AQUI PARA LER A ANÁLISE COMPLETA

Cansado de seus jogos atuais? No VIDEO GAMES E CIA, você poderá trocar seus jogos de uma maneira rápida e fácil. Não deixe de conferir este grupo no facebook clicando no banner acima.

CLIQUE NA IMAGEM ACIMA PARA CONFERIR O DETONADO DE BIOSHOCK INFITINE

CLIQUE NA IMAGEM ACIMA PARA CONFERIR O DETONADO DE GOW ASCENSION

UNCHARTED: FIGHT FOR FORTUNE

Por: Thiago H.R. Costa

Produtora: One Loop Games/Sony Bend
Distribuídora: SCE
Gênero: Cartas
Plataforma: PS Vita
Classificação: Livre
Lançamento: 04 dez. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Fácil e acessível;
2. Vários personagens da série.
3. Modo online.

PONTOS NEGATIVOS

1. Não tem o mesmo carísma dos outros jogos da série;
2. Serve apenas para passar o tempo.

NOTA : 6,5

Quando o boato de que um novo jogo da franquia liderada por Drake seria lançada para o PS Vita muitos comemoraram, contudo logo em seguida criticaram a produtora por planejar lançar um mero jogo de cartas para o portátil. Algo considerado por muitos uma perda de tempo, já que poderiam estar focados em lançar um título da mesma qualidade de Golden Abyss, mas a verdade é que o jogo não é tão ruim como muitos esperavam.

Desenvolvido pela Sony Bend e One Loop Games, veja que duas produtoras se uniram para lançar um mero jogo de cartas vendido a U$ 4,99 na Playstation Store americana, Uncharted: Fight for Fortune pode ser um bom passa tempo para alguns, e como muitos previam uma verdadeira perda de tempo para outros.

O jogo consiste em derrotar seus inimigos utilizando um conjunto de cartas, divididos entre os heróis, vilões e mercenários e caberá a você selecioná-los e montar a sua equipe com limite de até cinco cartas.

É importante sempre preencher os espaços vazios já que uma carta somente consegue retirar seus pontos de vida se não houver outra carta em seu caminho, o mesmo serve para atacar, escolha locais onde o adversário ainda não colocou cartas para tirar seus pontos de vida mais facilmente. Uma vez escolhida a carta, terá de escolher uma de três cartas ocultas na qual você receberá um tesouro, em seguida poderá adicionar atributos à sua carta conforme a quantidade de “Fortune Points” que você possui, aumentando sua defesa, danos ou recompensas ganhas com base em

> *"(...)*Fight for Fortune pode ser uma boa escolha para quebrar o galho, mas com certeza não será um título que estará na sua lista de preferidos do portátil*(...)"*

um terceiro jogo de cartas.

A partir deste momento, o seu adversário fará o mesmo e em seguida o combate terá início, suas cartas atacarão seu adversário e vice-versa, reduzindo-as a nada até deixar o espaço em branco novamente e assim, tornar possível retirar os pontos de vida de seu adversário. Tudo funciona de forma bem simples e acessível ao jogador e permite que esse possa criar um grupo focado na defesa ou no ataque, inclusive, combinando cartas para um melhor resultado.

Graficamente o jogo cumpre o seu papel, é um jogo de cartas e não podemos exigir nada além. O mesmo se aplica à parte sonora. Outro ponto que torna o jogo mais longo é o multiplayer, integrado com Uncharted: Golden Abyss, atribuindo ao jogo de cartas vários objetos conquistados na primeira aventura de Drake no PS Vita.

Contudo, Fight for Fortune não se mostra como um título tão profundo como deveria ser, não consegue levar o carisma da série para o jogo, e se torna nada mais do que um passa-tempo sem compromisso por parte do jogador. É divertido para alguns, mas tedioso para outros, o jogo não possui nada que possa fazer aqueles que não gostaram do jogo mudarem de ideia. Se você possui U$ 4,99 parados em sua conta na Store, e pretende uma diversão sem muito compromisso, Fight for Fortune pode ser uma boa escolha para quebrar o galho, mas com certeza não será um título que estará na sua lista de preferidos do portátil.

PRÉVIAS E ANÁLISES | | PS VITA

PRÉVIAS

CONCEPTION II

ANÁLISES

SINE MORA

DISGAEA 3

CONFIRA MAIS ANÁLISES DE PS VITA EM NOSSO SITE

Unit 13

Quando a Zipper Interactive apresentou o primeiro vídeo de Unit13 algumas coisas
empresa na produção de jogos de tiro em terceira pessoa, em especial o último So

Call of Duty Black Ops: Declassified

Você já teve aquela sensação de alegria quando anunciaram um game de uma s
angustia de ver o game sendo adiado e adiado por diversas vezes? Talvez você tenh

Assassin´s Creed III: Liberation

Imagine um jogo que veio para extrapolar as expectativas e você terá Assassin'
Sofia, temos o primeiro jogo da saga onde a protagonista é uma mulher, Aveline de

Metal Gear Solid HD Collection

O Playstation Vita com toda a certeza peca na ausência de grandes títulos excl
compra poderá ser um tanto quanto complicada para os amantes dos mundos dos

FÓRUM VIDAPLAYSTATION

Já pensou em participar de um fórum onde todos os membros se respeitam e buscam criar uma verdadeira família? Pois aqui no VP você encontrará isso, o seu Playstation com muito mais vida e muito mais diversão. Cadastre-se hoje mesmo.

PRÉVIA - PS VITA

CONCEPTION II: GUIDANCE OF THE SEVEN STARS AND MAZURU´S NIGHTMARE

Por: Ígara Ferreira

Produtora: DONTNOD
Distribuídora: CAPCOM
Gênero: Ação /Aventura
Plataforma: PS3
Classificação: Pendente
Lançamento: 04 jun. 2013

Conception é um jogo curioso, ele é um RPG nipônico onde o protagonista deve se casar com uma das doze guardiãs do zodíaco. O fruto desse casamento serão crianças batizadas de "Star Children" que possuirão habilidades específicas de acordo com suas mães.

O personagem principal do jogo tem a capacidade de produzir Éter, podendo utilizar o poder das estrelas. Ele irá se aventurar no Labirinto do Pecado Mortal repleto de monstros que podem ser purificados por discípulos. Durante as batalhas ele utiliza duas espadas e é acompanhado por seu amigo e conselheiro Kurotsugu e mais tardar por Fuuko, uma heroína e primeira discípula encontrada no jogo que possui uma arma misteriosa chamada "Breaker Mazuru".

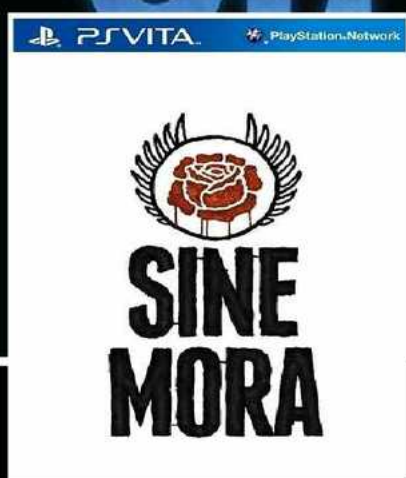
A história se passará numa cidade universitária e o cenário terá o dobro de tamanho do primeiro Conception, além de dez vezes mais personagens. O Labirinto mencionado anteriormente foi o nome dado a primeira masmorra, mas existem mais sete delas baseadas nos sete pecados capitais. Num contexto geral essas masmorras são conhecidas como Círculos Mazuru.

Uma grande diferença para o jogo anterior é que agora as guardiãs podem te acompanhar nas batalhas, ficando até mesmo do lado dos seus filhos, porém ainda não foi revelado se poderíamos ter mais de uma guardiã.

PARCEIROS VIDAPLAYSTATION

PÃODEQUEIJO-COMCARETA é outro canal do Youtube parceiro do VidaPlaystation. Não deixe de conferir o modo online de Tomb Raider e tantos outros vídeos.

O canal do Youtube RAMONE é o mais novo parceiro do VidaPlaystation, e foca principalmente no gameplay de Dark Souls. Não deixe de conferir.

Quer ser um parceiro do VidaPlaystation? Clique aqui e saiba como.

SINE MORA

Por: Petro Santos

Produtora: Grasshopper M.
Distribuídora: Digital Reality
Gênero: Shooter
Plataforma: PS Vita
Classificação: +17
Lançamento: 20 nov. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Gráficos;
2. Jogabilidade.

PONTOS NEGATIVOS

1. História;
2. Curto de mais;
3. Falta de um modo online;
4. Dublagem muito ruim;
5. Não usa todas as funções do vita.

NOTA : 7,5

Já faz um bom tempo que não temos um bom shooter de "nave", o último que me lembro foi Ikaruga no finado Dreamcast, eis que me deparo com Sine Mora, lançado faz tempo para Xbox360 e PC, e por ultimo dando as caras no ps3 e no PSVita, mas o que esperar de um jogo que o gênero foi esquecido há muito tempo?

Bom vamos falar de algo realmente bom, Sine Mora tem ótimos gráficos, cenários muito detalhados e chefes gigantescos, algo que já é comum nesse estilo de jogo, uma jogabilidade 2D com gráficos 3D, realmente impressiona.

Mencionando a jogabilidade, essa tem um detalhe que diferencia esse jogo dos outros shooters, você não tem barra de life, e que o mantêm vivo é uma barra de tempo que conforme você vai acertando inimigos ela aumenta e caso leve dano ela diminui, assim você precisa ser preciso e rápido para chegar com tempo suficiente para enfrentar o chefe da fase. Essa mesma barra de tempo é possível usá-la e deixar a tela mais lenta e assim ficar mais fácil passar por determinada área .

Como de costume em games desse gênero, é possível adquirir Power ups e melhorar o tiro da sua arma, mudando o estilo, ou mesmo o sistema de bombas.

Algo que ficou devendo na versão do vita é que o jogo não usa todas as funções do aparelho, sendo inexistente o uso do touch .

Ao meu ver o maior defeito de Sine Mora é a falta de um multiplayer, hoje com os recursos online que temos é algo indispensável em um jogo desse tipo que aumentaria e muito o fator

replay e a vida útil do titulo, mas foi completamente esquecido pela produtora.

O modo história é outro ponto negativo, contada de várias perspectivas e com personagens nada carismáticos, seguindo duas histórias em tempos diferentes , uma movida pela vingança de um pai, e a outra uma rebelião contra o império.

No fim Sine Mora se mostra uma alternativa simples para os fãs de games de naves, apesar de tentar, não consegue superar seus antecessores em nada, passando a impressão de que falta algo, não podendo esperar mais que algumas poucas horas de diversão.

ANÁLISE - PS VITA

DISGAEA 3

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: NIS
Distribuídora: NIS
Gênero: Estratégia
Plataforma: PS Vita
Classificação: Livre
Lançamento: 17 abr. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Gráficos razoáveis;
2. O áudio é o mesmo;
3. A história continua sem noção alguma e é super divertida;
4. Gratuito na Plus americana.

PONTOS NEGATIVOS

1. É a mesma versão do PS3.
2. Não houve evolução;
3. Dificuldade alta em certas partes;
4. O game é muito longo.

NOTA :

Disgaea nasceu no PS2 de forma simples, trazendo personagens no melhor estilo “anime” e uma história totalmente sem noção, que aos poucos foi ganhando uma legião de fãs que arrematou não só o oriente, mas sim todo o mundo. Com isso, DIsgaea teve uma continuação para o próprio PS2, uma conversão do primeiro game para o Nintendo DS, outra para o PSP e enfim, uma continuação para o PS3. Infelizmente, essa versão não foi muito bem recebida, isso em partes pelo game não ter evoluído em nada da versão do PS2, na verdade, ele rodaria facilmente no PS2 ou até mesmo no PSP.

Mas parece que a Nippon Ichi viu o potencial do Vita e também que seu game tem mais a cara do portátil do que do PS3 e, em partes, ele venderia bem no aparelho e assim, Disgaea 3 chega no Vita com tudo o que à de bom na série e uma pitada de novidades.

Disgaea 3 continua tão sem noção quanto as versões anteriores, isso porque o personagem principal, chamado de MAO vive no inferno e frequenta uma escola do “mal”, uma escola que ensina a se fazer o mal, causar desgraças, atrasar a vida do outro e coisas do tipo. Nessa escola, MAO é um aluno exemplar, isso porque ela faz tudo o que deve ser feito para ser “mal”, não faz lições de casa, maltrata os outros, pega dinheiro dos mais fracos, tudo o que um bom aluno deve ser nessa escola. Mas as coisas mudam de figura quando MAO começa a jogar games, ler mangás e assistir animes que mostram heróis lutando contra demônios, derrotando-os e recebendo toda a

gloria. E com isso em mente, MAO decide que agora ele será um herói, ele lutará contra o ser mais malvado da região e isso nos leva até o diretor da escola, até então o ser mais ruim do local. Como deu pra perceber, tentar ser herói e fazer bondades no inferno não será nada fácil.

Eu bem que queria falar de novidades, gráficos e afins, mas infelizmente não dá para fazer isso. O jogo é quase 100% uma conversão do PS3 para o Vita. Não que seja ruim, longe disso pois o game por si só já merece todo o respeito e destaque e se adapta perfeitamente ao portátil, mas é inegável dizer que à um gostinho de “mais do mesmo”. MAO por si só se parece com os dois últimos personagens (Lahal e Adel) dos jogos anteriores. Além disso, mesmo que a história seja divertida e bem bolada, ela acaba caindo no clichê de “ enfrentar o grande mal e salvar o mundo!” Mesmo que o mundo seja o inferno em questão.

Os gráficos não são lá muito longe do que o PS2 pode fazer e vê-lo rodando no Vita passa a sensação de que estamos jogando no PSP. Mas claro, nem por isso o game deixa de ser bonito, muito pelo contrário , até porque o estilo anime do game dá um toque de personalidade sem igual para o jogo.

Agora quando eu disse que não havia muito a se dizer sobre o game, eu não queria apenas resumi-lo aos gráficos, isso se enquadra também no áudio do game e na jogabilidade. No áudio, porque a mesma excelência obtidas nas versões anteriores continuam perfeitamente em harmonia aqui, e isso vale tanto para a dublagem japonesa, quanto para a versão americana.

Além disso , as músicas são muito bem feitas e acabam grudando em nossa mente de uma forma que vez ou outra, você se pegará contarolando ou assobiando. Já na jogabilidade o esquema aqui é o mesmo visto nos outros games, você tem um campo de batalha no mesmo estilo de Final Fantasy Tactics, coloca seus personagens no “tabuleiro” e vai avançando e lutando até fechar aquela fase e desencadear um novo evento. Mas pera lá, isso não se resume apenas a avançar e

lutar, e isso você perceberá mais cedo ou mais tarde.

Em certas partes, você terá que arquitetar uma forma de transpor algum obstáculo do cenário para chegar até seus inimigos e então, formar uma espécie de "torre" humana e jogar seus personagens logo a frente para que eles possam cair do outro lado do obstáculo e assim dar continuidade a batalha. Isso não se aplica somente aos inimigos ou mesmo a obstáculos, o próprio cenário pode ter variações nos turnos e lhe obrigar a formar estratégias diferentes a cada momento.

Outro fator muito legal visto nas duas versões anteriores e que aqui retorna com força total é o combo de personagens. Se você colocar personagens com um level mais ou menos parecidos, em posições estratégicas próximos do inimigos e coloca todos eles para atacar, você verá o tal "combo". Esse combo pode variar da combinação de personagens, a disposição dos mesmos perante ao inimigo e a afinidade de cada um, mas independente disso, eles são ARRASADORES.

São coisas bizarras de

jogar um personagem na estratosfera e faze-lo cair encima do inimigo, ou dar a volta ao mundo, só para desferir um golpe ou chegar a loucura de pegar o grande SOL e joga-lo nos inimigos!! São coisas malucas que só o pessoal da Nippon poderia pensar.

Bom, para fechar o game conta com algumas horinhas extras (como se o jogo já não fosse grande de mais), alguns novos personagens, alguns tirados diretamente das versões anteriores da série e algumas novas side-quest. Nada de muito grande nem inovador, mas para os atuais padrões do Vita, eles caíram muito bem pois o aparelho anda precisando urgentemente de games assim, e Disgaea 3 consegue o prometido, consegue divertir e prender o jogador por horas e horas, ou até aonde a bateria aguentar.

CONFIRA O DETONADO DE METAL GEAR RISING: REVENGEANCE CLICANDO NA IMAGEM AO LADO.

PRÉVIAS E ANÁLISES PLAYSTATION 3

ANÁLISES

TOMB RAIDER

GOW ASCENSION

METAL GEAR RISING

NBA 2K13

PRÉVIAS

REMEMBER ME

REMEMBER ME

Por: Ígara Ferreira

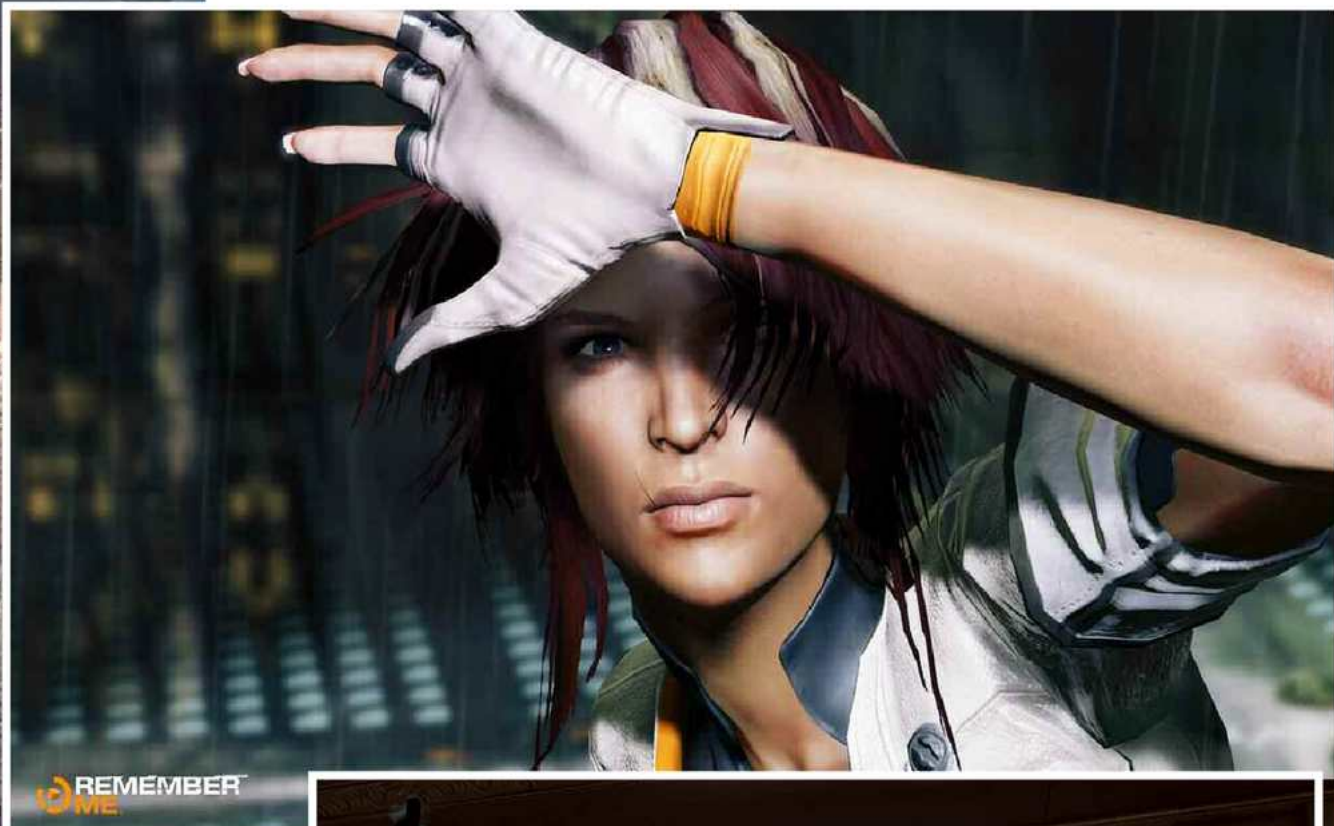
Produtora: DONTNOD
Distribuídora: CAPCOM
Gênero: Ação /Aventura
Plataforma: PS3
Classificação: Pendente
Lançamento: 04 jun. 2013

Confira o trailer de Remenber Me

A primeira coisa que provavelmente vem à mente quando nos deparamos com um jogo da CAPCOM é que não valerá a pena comprar, pois o jogo não terá muita coisa para mostrar, será mais do mesmo de alguma coisa. Nas primeiras informações que surgiram de Remember Me, parecia que teríamos um Devil May Cry do futuro. Contudo o conteúdo se aprofundou e surgiu algo que pode dar certo, se a produtora realmente trabalhar em cima da ideia.

A história acontece em 2084, na Neo-Paris a qual nada mais é que uma Paris com participação da Torre Eiffel e tudo mais só que num futuro distante. Nessa geração em que a população vive, foi desenvolvido um meio de digitalizar e arquivar memórias. Então como sempre, o lado mal dessa nova habilidade para a humanidade surge e desencadeia um grande caos, pois como as memórias podem ser vendidas, trocadas, elas também podem ser apagadas e roubadas.

Em meio a essa situação é que teremos que controlar uma agente chamada Nilin que teve sua memória apagada e agora está atrás de uma habilidade chamada Memory Remix. Nilin possui muitas habilidades de ação dignas dos maiores protagonistas do gênero e ainda possuirá a capacidade de invadir a mente das pessoas, modificando suas memórias e as induzindo a fazer algo que você quer.

Para surpresa de muitos, o jogo não foca na ação e sim na furtividade. Nilin deve abusar do modo stealth para chegar despercebida nos locais devidos e realizar sua missão. Mesmo o objetivo não sendo o principal, as partes de

ação foram muito bem feitas, além de mostrar uma boa jogabilidade, existe a possibilidade de personalizarmos os combos, focando num ataque mais brutal ou que ajude a recuperar a vida.

Com muitas promessas positivas de dar certo, poderemos também contar com uma interatividade com objetos do cenário, bem como uma interação com o próprio cenário. Nilin irá escalar, correr, pular no mesmo momento em que foge de uma intensa perseguição com movimentos muito bem desenvolvidos. Os gráficos até então mostrados e a trilha sonora estão com um nível bem elevado.

A surpresa fica no machismo de algumas pessoas relacionadas ao projeto do jogo que não queriam uma protagonista feminina e também demonstraram reações contra os homossexuais numa certa discussão. Mas ao que tudo indica a equipe venceu os preconceituosos e conseguirá trazer o projeto original à tona, com tudo que tem direito.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3

GOD OF WAR ASCENSION

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Santa Monica
Distribuídora: SCE
Gênero: Ação/Aventura
Plataforma: PS3
Classificação: M + 17
Lançamento: 12 mar. 2013

PONTOS POSITIVOS

1. A reformulação dos controles;
2. Inimigos e cenários gigantescos;
3. Dificuldade na medida certa.

PONTOS NEGATIVOS

1. O game não é difícil, mesmo no hard;
2. Historia fraca;
3. Modo multiplayer legal mas desnecessário.

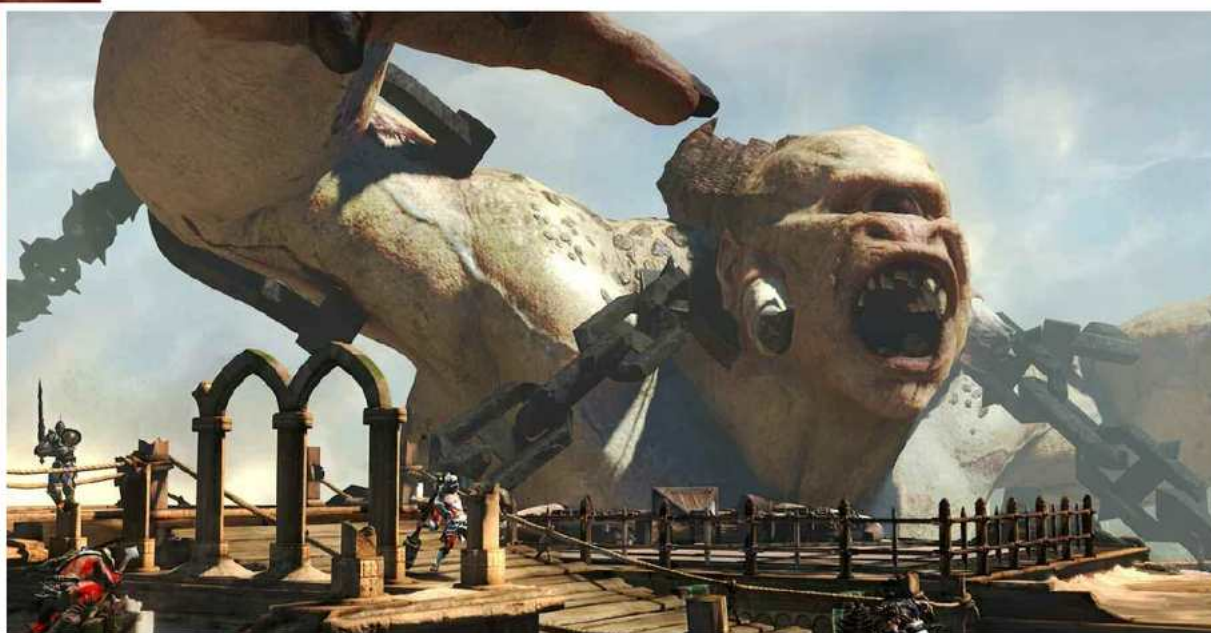
NOTA :

Desde que foi anunciado, Ascension foi muito aguardado pelos fãs mais ferrenhos, mas também foi desacreditado por trazer uma história que antecede os ocorrido com a trilogia original, além de trazer pela primeira vez um modo multiplayer.

O game saiu e podemos ver o quanto ficou bom. Primeiramente vamos falar sobre a história, algo que causou um grande furor entre os jogadores, o começo de tudo, como o senhor Kratos se tornou o "monstro" que vimos na trilogia original. O estúdio Santa Monica havia dito que nesse game veríamos Kratos mais humano, mais frágil e sentimental e isso realmente acontece, mesmo que não constantemente.

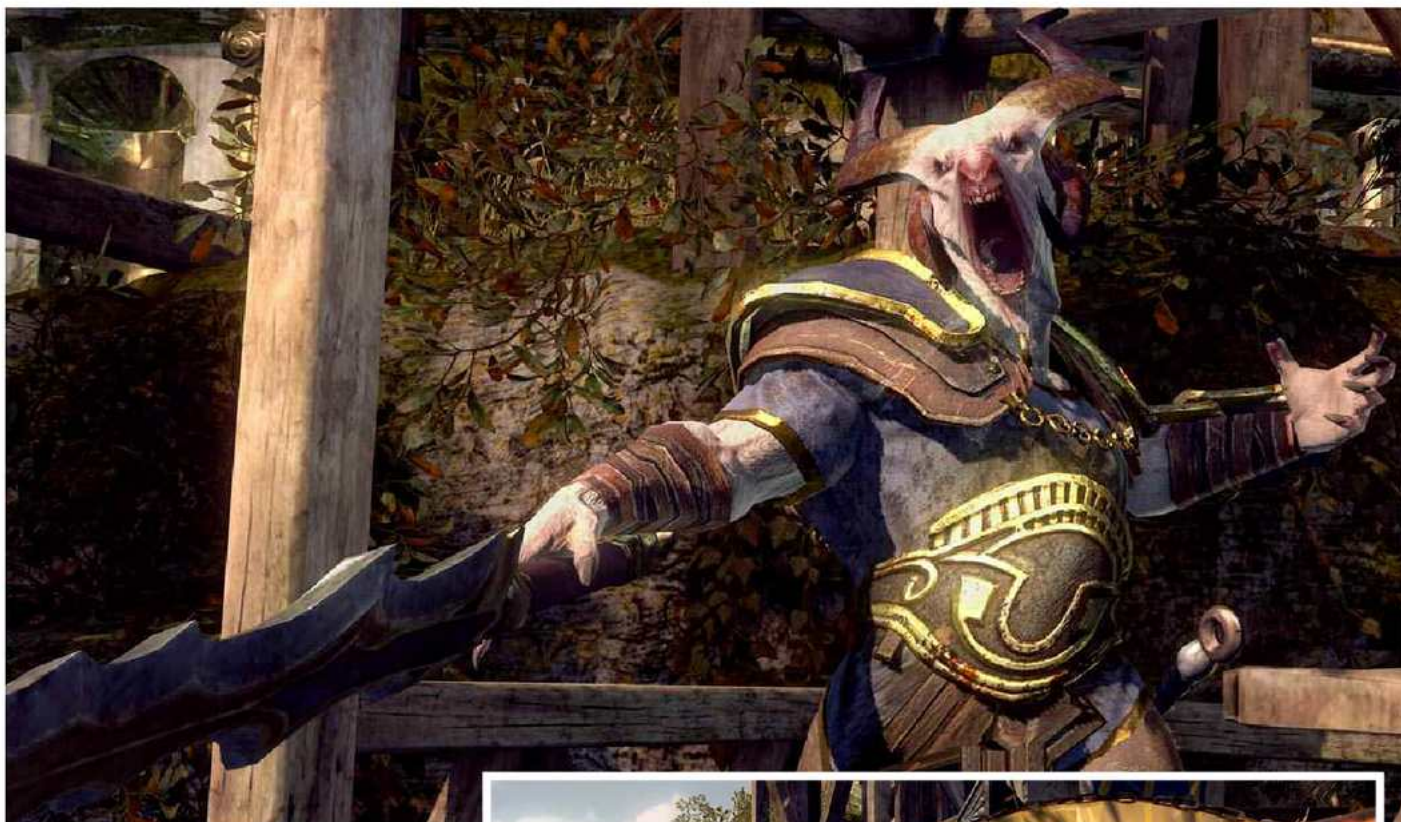
O início mostra Kratos preso por uma das Fúrias, leais servas do senhor Ares que ordenou que estas o prendessem e o matassem pela desobediência que ele fez logo após ver sua esposa e filha mortas por ele mesmo.

Dai pra frente Kratos passa a maior parte do tempo "fugindo" das Fúrias e procurando uma forma de derrotá-las e mais uma vez ele terá uma busca no mínimo épica até alcançar o seu objetivo. Digo isso por ele passará por vários locais diferentes, enfrentará os mais estranhos e espetaculares inimigos e terá a sua disposição as melhores magias.

Sendo sincero, a história de Ascension não é das melhores e não tem o mesmo "feeling" que a trilogia original, sendo que muitas vezes ela se perde e até deixa e sensação de que foi feita as pressas. O objetivo principal era mostrar o Kratos antes de ser "O

KRATOS", mas isso não deu lá muito certo. Em sua jornada ele acaba tendo alguns lampejos de sua vida antes da tragédia com a sua família e sofre muito com isso, mas são lampejos raros que ocorrem de tempos em tempos e não mostram propriamente que ele está mais humano, pois isso já havia ocorrido no God of War original. Do que adianta ficar tendo lampejos de sua vida passada, se sentir mal por isso e logo em seguida sair espetando todo mundo que vê pela frete? Sensibilidade zero.

Mas a história em si não é de mais importância e o que queremos realmente ver é se o game continua bonito e isso eu posso dizer com todas as palavras que sim. Ele é lindo e continua bonito como todos os games da série, seja para o PS2, PSP ou PS3. Ascension não se difere muito do God of War 3 mostrando quase os mesmo gráficos, mas isso para olhos desavisados e mau treinados, pois é nítido ver que o game é um espetáculo.

Seus gráficos estão realmente bonitos e dignos de um PS4, mostrando vastos locais, super detalhados, cenários lindos com um layout muito bem feito e, além disso, há várias coisas e detalhes em cada um deles. Por muitas vezes me peguei parado olhando e contemplando a beleza do cenário em que eu estava. Aliado a tudo isso temos vários inimigos na mesma tela, todos pulando, atacando, sendo atacado e com uma fluidez sem igual. Em momento algum o game fica lento.

Como havia dito antes, a jornada será tão épica como a trilogia original. Aqui passaremos um bom tempo resolvendo puzzles bem engenhosos e criativos e diferentes do que já vimos na série. Eles possuem um nível mais alto para ser resolvidos, mas nada que lhe faça arrancar os cabelos, está mais difícil, mas na medida certa. Alem de tudo isso já falado, Ascension traz novidades na jogabilidade como novos comandos e novas formas de estraçalhar seus adversários. Indo pelo princípio, Kratos agora pode usar suas correntes não só para bater ou se pendurar em algum lugar. Usando o botão R1 Kratos agora pode jogar a sua corrente e agarrar o adversário e ai pode bater nele ou bater nos outros inimigos com a outra corrente restante enquanto segura o outro adversário com a

outra arma ou mesmo, só jogar o inimigo contra outros que estejam por perto. Agora também é possível pegar novas armas pelo cenário, mas não como antes. Agora você não ganhará uma arma especial como era nos últimos games, agora você literamente pega a arma do inimigo e usa contra eles. São espadas normais e as bastards, lanças, escudos e mais uma dezena de outras armas que você poderá pegar pelo caminho e o melhor, é só apertar o botão “O” para usá-las ou segurar o botão L1+O para descartá-la jogando-a contra o inimigo.

No quesito áudio o game continua como sempre, com suas lindas canções e uma dublagem fenomenal, marca registrada da série, só que desta vez o game veio totalmente localizado para o nosso PT-BR. Isso quer dizer tanto as legendas quanto a dublagem. No geral, as legendas estão maravilhosas e não possuem erro algum, mas a dublagem por mais competente que seja ainda sim soa estranha em nossos ouvidos. Infelizmente ela não passa as mesmas emoções que a dublagem original, mas só pelo fato de terem pensado em nosso público a Sony merece e muito a nosso respeito.

Por fim o modo online, e assim como o novo Tomb Raider, Ascension se mostra desnecessário. É divertido, mas não acarreta em nada o produto final. Você pode fazer alianças com os deuses do Olimpo e cada um deles lhe concede habilidades diferentes, você pode mudar o armamento do seu personagem, suas armaduras e afins, mas não pode mudar o nome, características básicas como rosto, tamanho, cabelos e outros para deixá-lo menos genérico. As partidas são os básicos como Flag to Flag, trials of Gods etc. Mas o problema é que são desbalanceados e com tantas coisas na tela que você acaba se perdendo em meio a tudo isso. Como disse, é legal jogar algumas vezes, mas totalmente desnecessário.

Por fim, Ascension é um excelente game exclusivo do bom e velho PS3. Aqui, entraremos em uma jornada épica enfrentando inimigos gigantescos, passaremos por locais lindos e perigosos e descobriremos um pouco mais sobre o sofrido passado do anti-herói mais legal dos games. Além de mostrar que o PS3 tem muitas facetas escondidas entre seu hardware. Depois de jogar esse novo God of War e ver o quanto lindo ele é, eu faço a pergunta: Para que PS4?

PARCEIROS VIDAPLAYSTATION

MARCELLA JOGA

YOUTUBE.COM/MAHORZ8

MARCELLA JOGA é um dos mais novos canal do Youtube parceiro do VidaPlaystation. Não deixe de conferir os vídeos de diversos jogos, tais como Dead Space 3.

RAMONE

O canal do Youtube RAMONE é um dos mais novos parceiro do VidaPlaystation, e foca principalmente no gameplay de Dark Souls. Não deixe de conferir.

Quer ser um parceiro do VidaPlaystation? Clique aqui e saiba como.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3

TOMB RAIDER

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Crystal Dynamics
Distribuídora: Square Enix
Gênero: Ação/Aventura
Plataforma: PS3 e Xbox360
Classificação: M + 17
Lançamento: 05 mar. 2013

PONTOS POSITIVOS

1. Gráficos, jogabilidade, áudio;
2. A nova Lara;
3. Uma obra prima.

PONTOS NEGATIVOS

1. Não poder nadar é imperdoável;
2. Falhas em algumas cenas;
3. Demora para ter sido lançado.

NOTA :

Fenomenal! Isso é o que consigo dizer no momento sobre o novo Tomb Raider, fenomenal! Nesta análise não irei me focar em explicar o que é a série Tomb Raider, para isso existe o Wikipédia com várias informações, aqui irei falar sim da evolução que a senhorita Lara ganhou nos últimos anos e o quanto espetacular é esse novo game.

Partindo primeiramente do salto evolutivo, Lara Croft mudou muito desde o seu primeiro jogo lançado para o Playstation 1, antes ela era uma mulher no auge da maturidade e da beleza física, com seus 34 anos, ela esbanjava sensualidade, inteligência e agilidade enfrentando malandros, animais hostis e até monstros antigos. Isso sempre com uma cara de deboche, até mesmo de escárnio de seus inimigos, sempre tendo o controle da situação, sem ao menos esboçar qualquer tipo de medo ou preocupação com algo.

E isso fez de Lara um ícone de sua época, digo isso pois ela foi pioneira, ela foi a primeira mulher a protagonizar um game só dela. Claro que já existia mulheres nos games, poucas é o bem da verdade, mas existiam, só que não eram levadas muito à sério. Mulheres como Chun-Li e Mai Shiranui eram tudo de bom nos games, mas foi Lara quem mostrou realmente a força da mulher e suas capacidades.

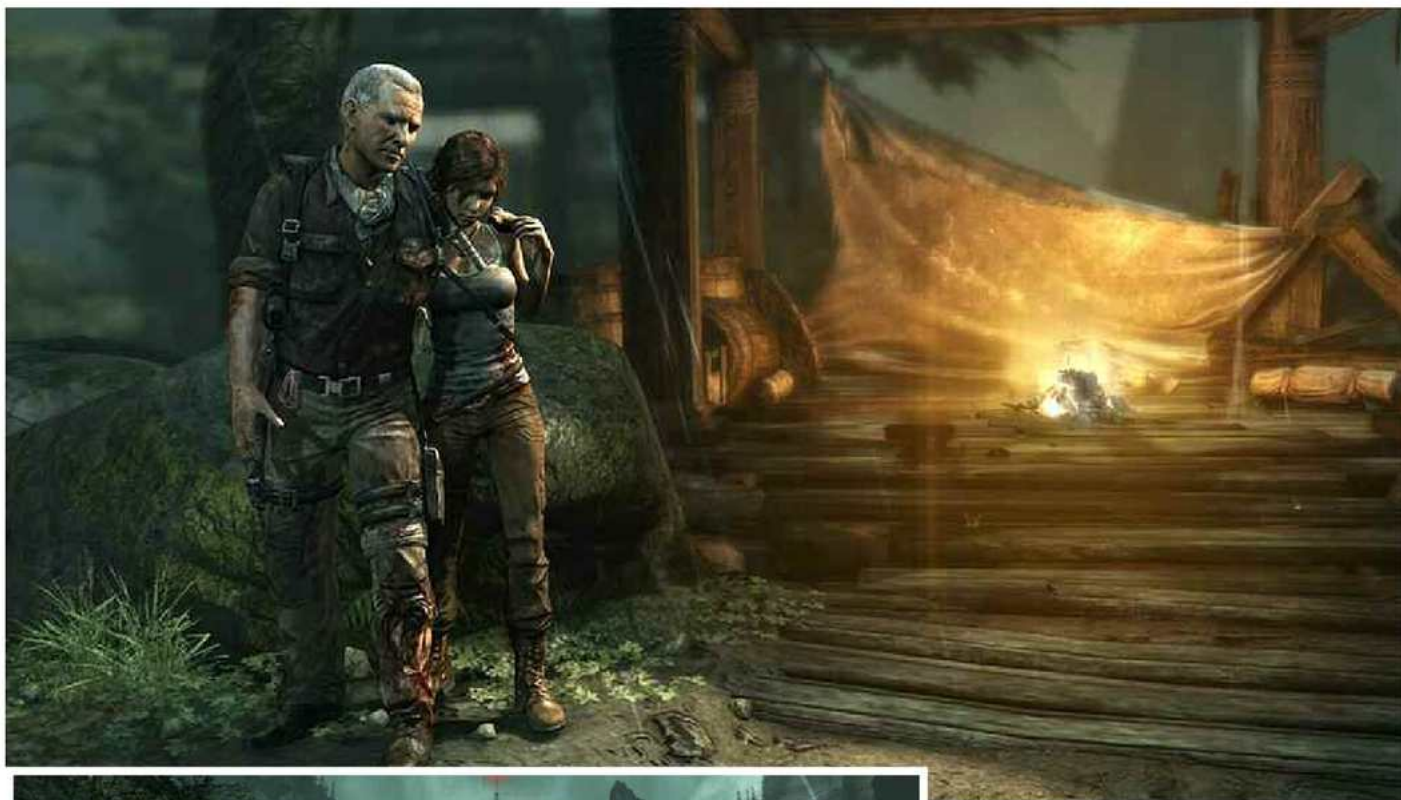
Nos meados de 1996 Lara veio ao mundo como a Indiana Jones feminina, só que mais letal, mais inteligente e claro, sensual, e isso chamou muito a atenção dos jogadores da época que almejavam uma mulher assim, toda po-

derosa, destemida e muito gostosa, o tipo de mulher inalcançável.

Mas o tempo passou e Lara perdeu a sua graça, o tipo de mulher forte, destemida e super-sexy já não tinha mais graça aos olhos dos jogadores e infelizmente a Eidos demorou para perceber isso, mas finalmente as coisas mudaram e a até então Senhorita Lara Croft se tornou a mocinha Lara Croft. Antes de mais nada, tudo o que eu disse logo acima sobre a antiga Lara não tem serventia nenhuma aqui, tirando o fato dela ser inteligente, o que ainda foi preservado, o resto não se aplica com a nova Lara. Tudo bem que ela ainda é bonita e tal, mas não turbinada como era antes. Agora ela é mais "humana" por assim dizer com dotes físicos mais adequados para uma mulher comum do que antes e não é só isso, todo aquele lance de mulher destemida passa longe aqui e é isso que os jogadores dessa época desejam. Algo mais acessível, mais "real".

Nesse novo Tomb Raider a jovem Lara passa por todo o tipo de aprovação que uma pessoa possa passar. A coitada se estrepa de tudo quanto é jeito, pode ser despencados de um avião da segunda guerra abatido (só jogando para você entender o porquê de um avião da segunda guerra estar nesse jogo), ser soterrada em uma caverna, ser empalada por troncos de árvores. E em todas essas ocasiões podemos perceber o quanto humana ela é, o quanto medo ela está sentindo, fome, frio, raiva, alegria. Tudo isso no desenrolar do jogo.

O game em si começa logo após um naufrágio na qual Lara se encontrava em expedição no temido "Mar do Diabo" localizado próximo da costa leste do Japão.

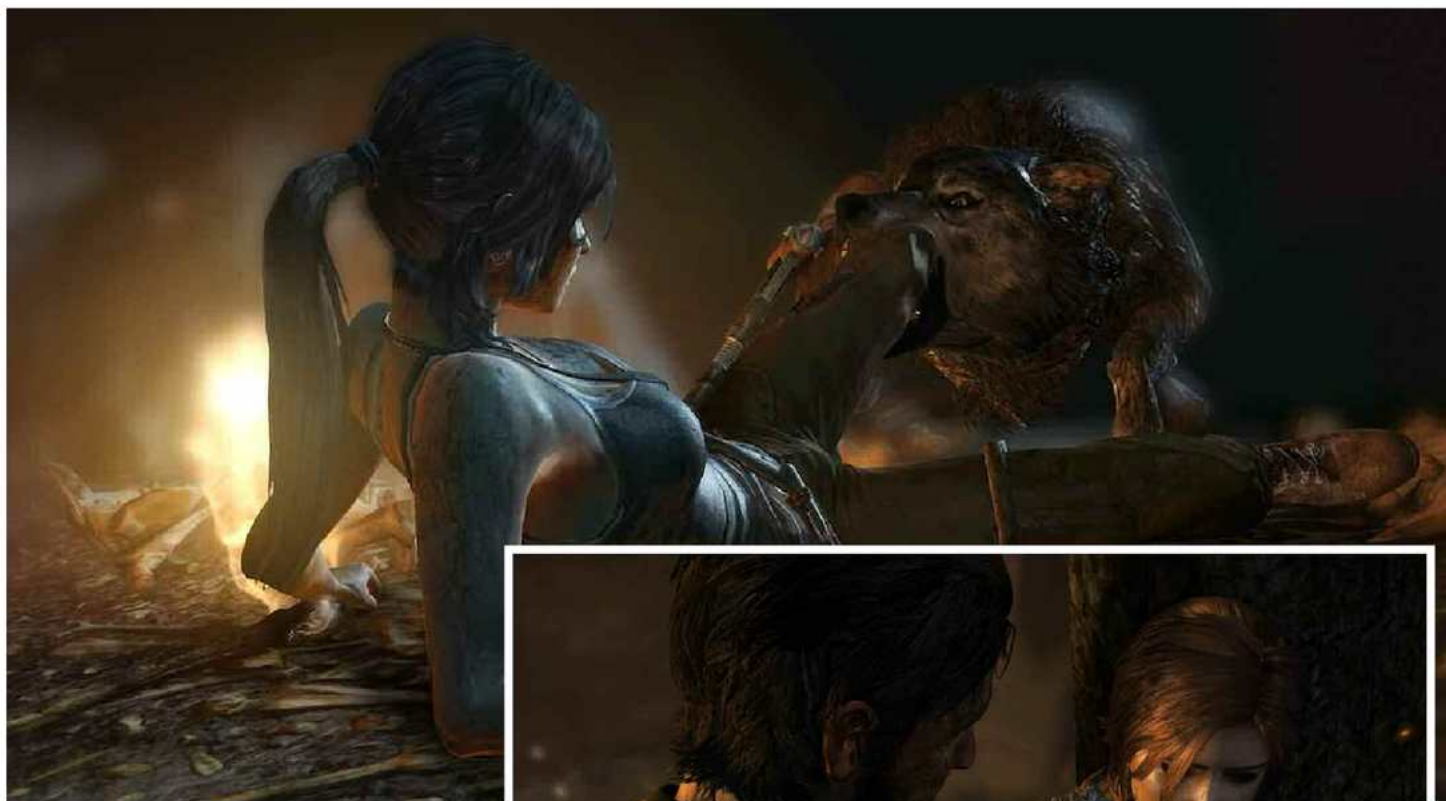
Lara e uma trupe estão à procura dos templos de uma antiga deusa local nas quais histórias antigas remetem que a mesma tinha poderes que controlavam ao seu bel prazer os elementos naturais. Logo ao acordar na costa de uma ilha,

Lara é nocauteada e novamente acorda, agora, dentro de uma caverna imunda, pendurada de cabeça para baixo e totalmente presa sobre vários panos.

Ela precisa se soltar obviamente e é aqui que começa a jornada de Lara, ou melhor, sua penitência e seguimos com ela por sua sobrevivência nessa ilha hostil, cheia de segredos, magia e pessoas estranhas que querem fazer algum tipo de ritual antigo. É importante também mencionar que enfrentaremos russos no jogo, e se tem uma coisa que aprendi nessa vida é que aonde têm alemães ou russos nos jogos é porque coisa boa não vem por ai.

Essa ilha na qual Lara se encontra é enorme e cheia de mistérios, não é um sandbox como GTA, mas ainda sim as possibilidades de ir e vir são bem maiores dos que os antigos games da série.

Há mais amplitude e possibilidades de explorar o ambiente sendo que agora não temos que nos preocupar apenas em pegar armas e as relíquias, agora temos uma vastidão de coisas para fazer. Só para se ter uma ideia, precisamos achar materiais em caixas para melhorar nossas armas, objetos tipicamente da cultura japonesa e também documentos que contam um pouco mais sobre os inimigos e também dos que se dizem "amigos" de Lara.

Não é tarefa fácil achar tudo isso, ainda mais na escuridão que abita a ilha e para nos ajudar um pouco temos a possibilidade de usar tochas para iluminar locais escuros, mas não só isso, muitas vezes precisamos de fogo para queimar objetos e pegar itens escondidos, artefatos ou mesmo para desbloquear algum tipo de evento. Só que temos que pensar duas vezes antes de acender uma tocha, isso por dois motivos: primeiro, a luz da tocha pode chamar a atenção dos inimigos e segundo com a tocha em mãos fica difícil de se usar as armas do jogo, em especial o Arco-Flecha.

Sim, temos arco e flecha no Tomb Raider e digo de passagem que é a melhor arma de todo o jogo. Se Lara sempre foi lembrada por suas pistolas, agora ela será imortalizada com seu arco e flecha. A arma é silenciosa e precisa, mata os inimigos em instantes, isso se você a melhorar e souber atirar corretamente nos inimigos, e além disso Lara pode matar os inimigos sorrateiramente . Chegando em um inimigo desavisado, Lara pode estrangular o indivíduo dando uma morte silenciosa e rápida. Mas não vivemos somente disso e o jogo nos presenteia com pistolas, metralhadoras, shotguns e muitas outras

que podem ser melhoradas a partir de peças que pegamos pelos cenários.

O combate contra os inimigos segue algo meio que parecido com Uncharted na qual temos que nos esconder e escolher a melhor posição para dar fim aos maus feitores. Mas as comparações param por ai, pois o novo Tomb Raider tem personalidade de sobra e nem de longe pode ser comparado com Uncharted.

Enfim os gráficos, sim eles, o divisor de águas, o que rege o sucesso ou o fracasso de um jogo. Os malditos gráficos que aqui são fenomenais. Eu passei mal ao ver esse game rolando na TV, é lindo, tudo nele é bem feito, bem armado. Os efeitos de luz, a arquitetura dos cenários, a modelagem dos personagens, tudo é muito bem feito. Ver as expressões faciais de Lara não tem preço. Vê-la tremendo de frio, se assustar ao matar um homem, a alegria de reencontrar seus amigos, tudo isso com uma beleza incrível. E claro que em meio a tudo isso a dublagem não poderia fazer feio. Cada personagem, bom ou ruim em Tomb Raider foi muito bem interpretado e passa a sensação ade-

quada do momento que se está vivenciando. Aliado a isso temos vários outros efeitos como o som do oceano, de animais, inimigos humanos, tiros e explosões, são todas perfeitamente recriados.

O modo online é algo parecido com o que já vimos em Uncharted ou em Assassins Creed, cenários grandes, matança em grupos ou todos contra todos, não há muito o que se falar.

Mas não é só flores o novo Tomb Raider, digo isso porque algumas coisas não foram feitas adequadamente e acabam deixando o game meio estranho. O primeiro deles é que os personagens não possuem sombras.

Segure uma tocha e tente ver se a sua sombra é reproduzida em alguma superfície sólida ou mesmo no chão. Não tem. Outra coisa estranha é que passamos por vários lugares alagados, estamos em uma ilha cercada, obviamente pelo mar só que em momento algum temos a chance de nadar no game. Algo tão clássico na série, tão comum e que aqui não está presente. Por fim algumas cenas no jogo não condizem com o que é mostrado no gameplay.

Por exemplo, certa parte Lara pega duas pistolas e para quem é macaco velho na série já vai se lembrar de forma nostálgica da Lara antiga, bom, até ai tudo ok, mas no final do vídeo a dona Lara guarda em seu coldre as duas pistolas, mas quando temos o controle dela novamente ela está somente com uma das pistolas. E isso ocorre em vários outros momentos do jogo.

A conclusão é que a espera enfim terminou e Tomb Raider está em nossas mãos de uma forma que jamais iríamos imaginar. Totalmente diferente do que já vimos antes mostrando uma Lara mais humana, passível ao erro, ao medo e a dor, uma mulher que ainda sim é inteligente só que frágil e em busca dos seus companheiros e de uma forma de se livrar da mística e mortal ilha. Gráficos, jogabilidade, história e áudio dignos de uma série de renome. Um trabalho memorável que a Square-Enix fez para seus fãs.

DETONADO

O VidaPlaystation possui o detonado completo em 35 vídeos mostrando a você todos os caminhos para concluir o jogo. Não deixe de conferir.

OUTROS DETONADOS

ANÁLISE - PLAYSTATION 3

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: PlatinumGames
Distribuídora: Konami
Gênero: Ação/Aventura
Plataforma: PS3 / Xbox360
Classificação: M + 17
Lançamento: 19 Fev. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Gráficos e jogabilidades;
2. Inimigos variados;
3. História bem contada em CGs;
4. Não tem modo online.

PONTOS NEGATIVOS

1. Parede invisíveis acabam atrapalhando no game;
2. Longas CGs enjoam;
3. Poses ridículas de alguns personagens.

NOTA : 8,5

Anunciado em 2009 e cancelado em 2010. Revengeance foi parar nas mãos da talentosa Platinum Games em 2011 que reformulou totalmente o game, deixando mais com a sua cara, a cara de games violentos e cheios de ação cinematográfica, mas que ainda sim sem perder algumas raízes vindas da série principal.

Rising se passa alguns anos depois de Metal Gear 4 mostrando Raiden trabalhando para uma organização que faz a proteção de pessoas importantes como presidentes, embaixadores e ministros, sempre pessoas ligadas ao governo. Raiden dessa vez é apenas um humano dentro de uma roupa legal, algo diferente do ocorrido em Metal Gear 4 na qual ele era praticamente um ciborgue. Em uma certa missão, Raiden falha ao proteger um influente político africano e de quebra acaba perdendo um braço e tem seu olho esquerdo gravimente ferido. É a partir dai que ele, agora melhorado com novamente implantes cibernéticos, vai atrás de uma organização terrorista que tem em suas mãos nada mais, nada menos que algumas Metal Gears.

Como deu pra ver a história não é lá o grande nome para o Oscar de melhor roteiro, mas pelo menos cumpre o seu papel, o que dá um motivo para tanta matança e, meu amigo, pode ter certeza que matança é o que você mais verá nesse game.

A Platinum conseguiu fazer um game que segue o estilo de seus games como Bayonetta e Vanquish e ainda sim ser melhor do que todos eles. Melhor até do que o novo DmC da Capcom. Só

que antes de adentrar mais sobre o game fique ciente de que ele carrega o nome de Metal Gear, possui várias coisas que remetem a Metal Gear (como uma certa parte em que você terá que se esconder em uma caixa de papelão e passar despercebido por soldados), e alguns personagens que já vimos na série, mas isso para por ai, pois o game inteiro clama por uma abordagem chamativa na qual o principal objetivo é que você seja visto e que os inimigo caiam matando sobre você. Algo infinitamente diferente do que vimos ao longo da série.

O lema de Rising é fatiar! Sim, tudo o que ver pela frente, pode ser melancias, caixa de madeiras, carros, árvores e claro, inimigos humanos e robóticos. O game tem uma facilidade tremenda em mostrar para o jogador que é legal fazer picadinho dos inimigos. Se você estiver no modo Katana, dá para utilizar o R3 e fatiar em pedaços cada vez menores seus inimigos e não só isso, ainda existe um contador na tela que indica a sua pontuação por fatiar e fatiar seus inimigos inúmeras vezes e em pedaços menores. Isso faz Hayabusa e sua Dragon Sword parecerem crianças brincando com espadas de madeira.

Graficamente falando Rising é muito bonito e exibe belíssimos gráficos, construções bem trabalhadas e inimigos diferentes e em alguns casos enormes. Além disso a ação é frenética a maior parte do tempo e nem mesmo as cenas não interativas dão uma pausa na ação. E por falar em cenas elas estão lindas e como sempre, algo já clássico na série, durão em média de 5 minutos pra cima. Algo que, mesmo legal, pode cansar com o passar do tempo.

A jogabilidade é algo como Ninja Gaiden com DmC, Raiden pula, esquiva, corta, faz manobras doidas, corta mais um pouco e vai avançando do jeito que dá. Para quem já está acostumado com jogos desse tipo não terá problemas. A dificuldade que aparece no jogo é o maior vilão da história, maior até do que o chefão final é a maldita câmera. Ela tem a capacidade de focar somente em Raiden e nos privar da visão do campo como um todo ou pelo menos, nos mostrar alguns inimigos chegando. Uma pena mas em certas partes, mais críticas diga-se de passagem a câmera teima em não mostrar os inimigos ou ficar presa em alguma

construção e isso acarreta em perda desnecessária de energia ou até ao óbito do personagem. Frustrante.

Outra coisa que ferra um pouco com o game é que existe vários locais com "paredes invisíveis". À espaços nas telas em que daria para o senhor Raiden passar, mas alguma forma alguma força sobrenatural acaba impedindo que o personagem passe. Mesclado a isso a impossibilidade de se poder andar devagar no game. O próprio game te obriga, em uma determinada parte a passar quase que furtivamente, mas não tem como fazer isso pois o Raiden só tem dois tipos de ação: Parado/ correndo e isso acaba sendo frustrante, pois fica no esquema tentativa e erro até uma hora dar certo.

Por fim, Metal Gear Rising é um excelente game que mostra um Raiden mais Cool, poderoso e com personalidade própria, fugindo do esquema de Snake e indo para o lado da ação frenética.

Belos gráficos e uma jogabilidade fácil de se aprender, com inimigos diferentes, táticas diferentes de enfrentá-los, chefões maneiros e legendas em PT-BR fazem desse game uma bela aquisição para o estilo Hack'slash. Vale a pena conferir.

DETONADO COMPLETO

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

METAL GEAR 1

PARCEIROS VIDAPLAYSTATION

ANTHARES GAMES já é um de nossos parceiros aqui no VidaPlaystation. Neste mês você confere o ''playthrough'' de Metal Gear Rising. Não perca.

Os clássicos dos games também são vistos aqui. Confira: ***" Vamos Jogar: Crash Bandicoot 3 Warped",*** publicado pelo canal ANDREWZX

Quer ser um parceiro do VidaPlaystation? Clique aqui e saiba como.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3

NBA 2K13

Por: Thiago H. R. Costa

Produtora: Visual Concepts
Distribuídora :2K GAMES
Gênero: Esporte
Plataforma: PS3 / Xbox 360
Classificação: Livre
Lançamento: 02 out. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Jogabilidade bem realista;
2. Lendas da NBA;
3. Sensação de estar diante de uma transmissão de TV.

PONTOS NEGATIVOS

1. Menus confusos;
2. Jogabilidade complexa e sem tutorial para iniciantes.

NOTA :

Basquete pode não ser o esporte preferido dos brasileiros, mas se um jogo de futebol fosse desenvolvido com metade dos recursos de NBA 2K13 com toda a certeza desbancaria qualquer FIFA ou PES já produzidos até hoje.

Um dos grandes pontos positivos do título é tentar se aproximar às transmissões reais da NBA. A todo momento uma nova informação será apresentada ao jogador, quais são os melhores bloqueadores; quem deu mais assistência nos últimos dez jogos, ou quem mais marcou pontos na última temporada, tudo isso é informado de forma dinâmica, inclusive por repórteres que auxiliam na transmissão.

O dinamismo é visto inclusive na forma de abordar cada jogador, seus atributos, histórico tudo é passado ao jogador durante a partida, inclusive os comentaristas podem criticar ou elogiar um determinado jogador conforme o seu desempenho na partida, e se tudo isso não fosse o bastante, cortes para replay também são mostrados, assim como uma transmissão real.

Mas os destaques não ficam apenas para a transmissão durante a partida, o intervalo conta com comentários dos melhores lances, jogos da próxima rodada e se você estiver conectado poderá inclusive opinar no resultado das partidas reais da NBA e no dia seguinte conferir se acertou ou não. Ou seja, NBA 2K13 tenta levar ao jogador não apenas um jogo de basquete, mas toda uma experiência que o esporte proporciona no mundo real.

Contudo uma transmissão

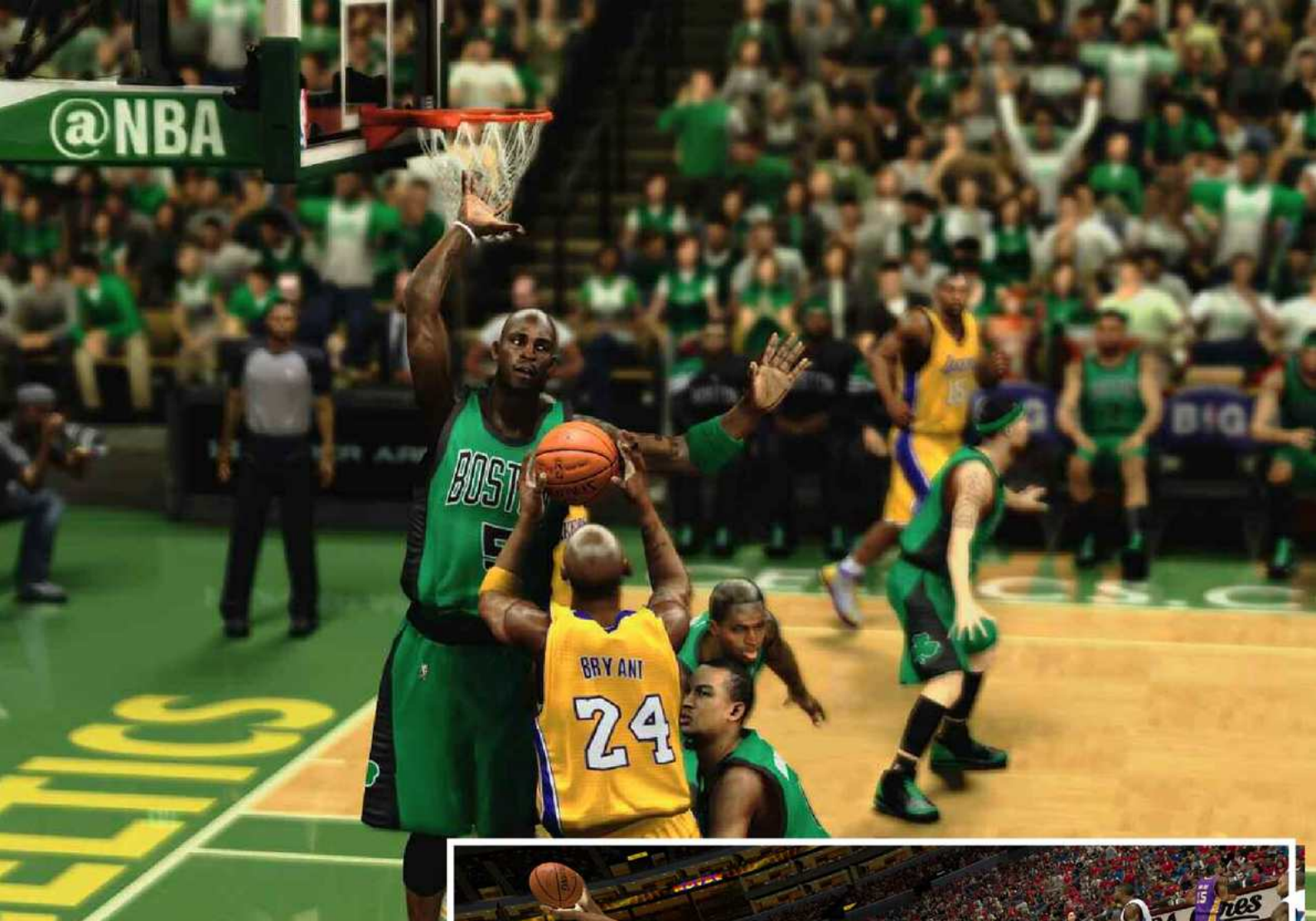
nunca seria completa sem uma torcida de peso. Os torcedores acompanham as partidas de forma eufórica, torcem para o seu time, vaiam o adversário, mostram placares, até o rapaz que vende salgadinhos e refrigerante aparece subindo e descendo as escadas durante as partidas. Os seus companheiros de equipe também participam da partida mesmo no banco de reservas, em momentos específicos eles podem se levantar e se manifestar seja para tentar atrapalhar um adversário vaiando-o seja para comemorar uma cesta sua nos últimos segundos. O clima de uma partida da NBA foi fielmente reproduzido aqui.

A verdade é que NBA 2K13 só pode ser chamado de simulador em razão de sua jogabilidade, e neste quesito não há o que reclamar.

O jogo consegue reproduzir fielmente os movimento dos jogadores, rosto, suor, corpo, a física de contato, o que torna o jogo extremamente difícil e técnico. Saltar contra outro jogador em direção à cesta pode significar uma falta desnecessária e uma derrota inevitável, tudo é extremamente reproduzido, ao contrário de jogos de futebol onde um carrinho pode matar um contra-ataque jogando a bola para a lateral, aqui roubar a bola sem cometer falta é muito mais complicado necessitando treinamento e boa noção de tempo.

Assim, a física atua de forma bem parecida com a realidade, reproduzindo fielmente choques entre os gigantes da NBA.

Utilizando o analógico direito o jogador poderá realizar diversos tipos de arremessos ou enterradas, tudo só dependente da sua vontade e é claro da habilidade do jogador. Estrelas da NBA como Kobe Bryant, Lebron James e Carmelo Anthony jogam fácil nas mãos de um jogador habilidoso, fazendo a diferença que fazem na vida real, mas tudo depende do momento certo e do que você planeja fazer, enfrentar dois ou três marcadores pode ser complicado, a não ser que você tenha algo em mente, e NBA 2K13 permite que você crie espaços onde não existem se souber como encontrá-los assim como ocorre na vida real.

A parte sonora é rica com as tradicionais músicas norte-americanas, mas o grande destaque

do áudio vai para a torcida e sua forma empolgante de participar da partida, bem como dos ricos comentários realizados durante às transmissões das partidas. As narrações encontradas em FIFA ou PES não chegam nem perto dos ricos detalhes de NBA 2K13, contudo, é necessário um bom conhecimento de inglês para entender tudo o que se é dito.

O atual título da NBA produzido pela 2K também trás uma gama enorme de modos de jogo. Você poderá começar uma "season", ou seja, iniciar uma temporada no tradicional modo carreira conhecido pelos fãs de futebol, na qual você escolherá uma equipe para jogar a temporada. Poderá também jogar o "association" que funciona de forma bem parecida com a opção anterior, contudo permite interação online.

Há também a opção de disputar os "Playoff" diretamente selecionando uma equipe desejada, ou se você é adepto do basquete de rua, poderá jogar o "NBA Blacktop" com partidas de até vinte e um pontos. Ou ainda, criar a sua lenda da NBA com o "MyPlayer", onde você participará de um jogo de calouros para entrar no Draft e ser escolhido por uma equipe da NBA e assim, iniciar sua jornada que não será nada fácil no mundo da NBA contra as estrelas atuais.

Por outro lado, se NBA 2K13 é recheado com todas as estrelas da NBA da atualidade, o passado não é esquecido. Você com certeza já pensou em jogar nos consoles atuais com craques do futebol do passado. Já pensou jogar com a seleção brasileira de 94 contra a Itália de Baggio? Ou quem sabe com a seleção campeã de 2002?

Aqui, jogadores do passado e equipes completas se encontram disponíveis, confrontos de 97, 98, são possíveis de serem travados, bem como jogadores como Michael Jordan, Scottie Pippen, Shaquile O´Neal, ou ainda, equipes do passado como o Celtic de 1964, Lakers de 1970, tudo se en-

contra disponível e de fácil acesso ao jogador.

Porém, este título de basquete possui um grande defeito, é cruel com novatos. Primeiro por não possuir um menu de fácil acesso, tudo pode ser meio confuso no início. Até entender onde jogar ou como começar uma partida, o jogador pode perder longos minutos.

Contudo a pior parte fica para o momento em que o jogo começa. Não há tutorial explicando os novos movimentos e você aprenderá tudo sozinho, apertando botões e entendendo como funcionam, no máximo você receberá algumas dicas básicas na tela de como realizar um arremesso, passar uma bola ou algo do tipo, tutoriais mais avançados serão mostrados somente ao jogador durante o “MyPlayer” e mesmo assim, de forma bem simples que em nada ajudará o jogador.

Por fim, NBA 2K13 é com certeza o melhor jogo de basquete já lançado pela 2K Games, e poderia servir de inspiração para os jogos de futebol em vários aspectos. Se você gosta da liga de basquete norte-americana, é fã de basquete, a compra é certa, não há simulador de esporte que consiga reproduzir tão bem uma modalidade como este jogo.

SEJA UM ASSINANTE

Se você é um leitor da Revista VidaPlaystation e gosta de acompanhar todas as nossas edições, poderá optar por se tornar um assinante gratuito em um processo rápido e simplems. Na imagem acima você confere a página inicial de nosso site, e logo do lado esquerdo ao final da imagem, é possível ver um campo de assinatura. Basta inserir o seu email e confirmar. Pronto, quando a próxima edição for lançada você receberá diretamente em seu email, antes de todos os demais. Seja assinante agora mesmo!

O VidaPlaystation adota dois moldes de análise, o já tradicional conhecido por nossos leitores e um novo formato que permite ao usuário votar e atribuir nota a seus jogos, tornando as análises mais próximas daquilo que realmente deveriam receber. Não deixe de atribuir notas em nossas análises. Clique aqui.

THE WALKING DEAD
SURVIVAL INSTINCT

CONFIRA O DETONADO DE: THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT CLICANDO NOS VÍDEOS AO LADO.

ENTREVISTA

Neste mês você confere a entrevista com **Marcella Santos**, que nos conta um pouco mais sobre como conheceu o mundo dos games; seu canal no Youtube e expectativas para o PS4. Não deixe de conferir.

ACESSE O CANAL NO YOUTUBE

1. VIDAPLAYSTATION: Como foi seu primeiro contato com o mundo dos games?
MARCELLA: Foram de duas formas: meu meio irmão tinha um Super Nintendo e eu achava aquilo tudo super legal e colorido. Tentava jogar mas não conseguia. Ao mesmo tempo a gente comprou um primeiro PC lá para casa. Tinha o Prince of Persia original e Doom 2. E assim eu comecei a pegar jeito. Dali eu não parei mais. Quando meu meio irmão comprava um vídeo game novo o antigo ficava pra mim até eu criar vontade própria e querer os meus. É assim até hoje.

VP: Quais tipos de jogos você prefere?
MARCELLA: Eu não tenho uma preferência com jogos que eu jogo mas eu costumo evitar esportes e FPSs. Esportes porque eu não consigo achar muito empolgante e FPSs porque eu sou terrível. Não tenho coordenação motora o suficiente e me deixa tonta a perspectiva. É engraçado. Mas fora isso eu jogo de tudo, tento não olhar o estilo do jogo mas sim seu conteúdo.

VP: Qual o seu jogo preferido? E personagem?
MARCELLA: Jogo preferido é sempre aquela pergunta difícil, eu sou mutável e só alguns ficam lá no top. Mas os que sempre estão lá são Starcraft, Mass Effect, Uncharted, Prince of Persia e Tales of. Ah e Ni no Kuni, esse jogo com certeza entrou para minha lista de jogos "favoritos ever", é simplesmente incrível. Agora personagem é bem mais fácil. De longe meu personagem favorito dos jogos é o Garrus Vakarian, da série Mass Effect. Não importa quantos personagens eu faça ele sempre está na minha party.

VP: Como você vê o aumento do público feminino no mercado de jogos eletrônicos?
MARCELLA: Eu acho muito positivo. É algo muito bom ver que aos poucos está caindo a mentalidade que vídeo game é só "para meninos". Eu jogo vídeo game desde muito nova e eu sempre ouvi comentários "maldosos" de que eu deveria era estar brincando de boneca. Os tempos são outros, as coisas mudaram e agora não existe mais tanto esse preconceito. Então é bom, fazem mais que bem, vídeo game é algo para ser divertido para todos e não para grupos seletos principalmente grupos

separados por sexo.

VP: Há diferença entre homens e mulheres no mundo dos games ou quando se pressiona o "start" todos se tornam iguais no mundo virtual?
MARCELLA: Na minha concepção não há essa diferença entre o gamer "homem" e a gamer "mulher". Eu acredito que depois que pressiona o start todos são iguais. Há muito mulher que joga muito e tem muita mulher na indústria aí fazendo história com os jogos, assim como muitos homens. Ainda existe a barreira e o mínimo preconceito? Existe. Eu já ouvi muito por ser "garota" e "gamer" mas eu mantenho minha concepção que somos iguais diante do joystick. A diferença está na cabeça das pessoas e não na prática.

VP: Como surgiu a ideia de se criar o canal "Marcella Joga" no Youtube?
MARCELLA: Eu sempre gostei muito de ler reviews e artigos sobre jogos. Não só para jogos que eu queria jogar mas como um objetivo de ter um olhar mais crítico e profundo do jogo, sair do "jogar por jogar" e poder ir ver além. Sempre prestei muita atenção em tudo de um jogo: gameplay, arte, música, história, personagens, tudo. Isso acabou gerando uma vontade de escrever também, fazer parte disso. Eventualmente eu trabalhei em um site (hoje extinto) escrevendo análises, prévias e uma coluna semanal sobre jogos. Por causa da faculdade eu precisei sair do site e parei de escrever, mas a leitura e estudo de jogos continuou. Eventualmente a vontade de continuar fazendo meu material de análise e publicá-lo ficou mais forte e eu vi que estava acontecendo um crescimento de canais no Youtube e que era um lugar legal para dar uma continuidade ao trabalho. Tudo começou muito cru, eu sou muito tímida virtualmente então eu comecei não sabendo verbalizar muito apesar de ter texto e pontos prontos. Eventualmente eu fui amadurecendo a idéia e cheguei no conceito atual do "Marcella Joga" que é fazer análises, comentar aspectos altos de gameplays, bater papo e mostrar um pouco do meu cotidiano gamer jogando com os amigos. Ainda preciso muito melhorar e amadurecer mais ainda essa ideia, mas pro que eu tinha inicialmente basicamente é isso.

VP: Qual é o objetivo do canal e qual público você pretende atingir com os vídeos?
MARCELLA: Meu objetivo é como eu falei anteriormente: levar meu material ao público, poder fazer análises, dar minha opinião, poder trocar idéias com o público; Meu público é quem curte esse tipo de material mais do que Let's Play e afins. Eu até pretendo mais a frente tentar me aventurar em Let's Play mas ainda é coisa do papel e idéia. Preciso de tempo pra me dedicar à isso.

VP: Que tipo de vídeo você publica?
MARCELLA: Eu tenho um conteúdo meio muito variado em termos de jogos, mas basicamente meus vídeos são: análises rápidas, comentários gerais sobre o jogo, comentários sobre pontos chaves de gameplays de alguns jogos. Ou seja, basicamente sou eu opinando sobre jogos que eu estou jogando no momento e outras coisas menores como meu cotidiano e com quem eu jogo.

VP: O que você espera do lançamento do Playstation 4? Pretende comprá-lo?
MARCELLA: Existem vários aspectos muito interessantes sobre o Playstation 4 que eu quero muito testar. A possibilidade de fazer vídeos de gameplay, poder ter uma interação social, assistir jogos ao vivo... Tudo me soa muito interessante, mais até do que a capacidade de hardware da máquina. Acho que isso é uma discussão que... Eu não entendo muito bem então não tento entrar no mérito. Também tenho muito interesse na interação do PS4-Vita. Estou achando o Vita um pouco parado atualmente e acho que isso pode dar um gás no portátil e finalmente abrir o potencial completo dele. Espero muito por isso. Pretendo comprar mas quando estiver mais acessível. Que seja em breve!

VP: Como você vê a possibilidade de gravar e realizar o upload de vídeos direto do Playstation 4? É um recurso interessante para quem possui um canal sobre games no Youtube?
MARCELLA: Eu acredito que isso seja um recurso muito legal e interessante. Não só para quem tem canal no Youtube ou Twitch.TV/afins mas também para todo mundo que tem interesse em mostrar gameplays mas nunca conseguiu acesso à uma placa de captura para consoles. Tem muita gente que joga bem e que pode fazer comentários interessantes que só tem a adicionar a "comunidade" que faz vídeos e guias e infelizmente não pode fazer. Agora o Playstation 4 vai abrir a possibilidade. Vejo isso como uma coisa muito boa.

RETRÔ - FLASH REVIEW

LORD OF ARCANA

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Acess Games
Distribuídora: Square-Enix
Gênero: RPG
Plataforma: PSP
Classificação: + 17
Lançamento: 25.01.2011

PONTOS POSITIVOS

1. Graficos majestosos;
2. Várias missões;
3. As invocações dos Summons.

PONTOS NEGATIVOS

1. A repetição dos inimigos;
2. História fraca;
3. Controle do personagem;
4. Enjoativo

NOTA : 7,5

Esse possivelmente será o último grande jogo Japonês para o mercado ocidental e isso se deve, claro ao PS Vita, que é a "menina" dos olhos da Sony.

Lord of Arcana foi lançado para o PSP em 2011 e pode ser considerado como um dos últimos trabalhos da empresa no aparelho, e para tal, ela conseguiu caprichar. LOA é um game em RPG no mesmo estilo que Monster Hunter, aclamado game da empresa Capcom que até hoje figura como um dos games mais jogados e vendidos do portátil.

A premissa aqui é simples: edite o seu próprio personagem, tendo a possibilidade de escolher entre sexo, tipos de rostos, cabelos, armas e até vozes. Depois disso você é mandado para uma Guilda de caçadores e terá de completar algumas missões para subir na hierarquia dos "Hunters" e ter a possibilidade de correr atrás da mística pedra Arcana, a qual concede incríveis poderes para a pessoa que a porte.

A história não é das melhores e não foge muito com o que já vimos em Monster Hunter, ou seja, faça as missões, principais e opcionais e terá a chance de chegar no final do game.

Em Lord of Arcana você irá progredir de forma bem lenta, e quando eu digo lenta quer dizer muito devagar, até mais do que deveria. Há uma série de missões para se fazer, mas que demanda muito tempo para completá-las. Mesmo as missões mais básicas irão exigir uma certa paciência do jogador. Mas isso é recompensado pelos belos gráficos que o game apresenta, mostrando vilas, florestas e demais localidades com imagens de deixar o queixo caído e isso deixa claro que a Square Enix queria fechar com chave de ouro a era PSP.

CONFIRA A ANÁLISE COMPLETA AQUI.

ANUNCIE NO VIDAPLAYSTATION

Se você possui uma loja e gostaria de anunciar seus produtos aqui na Revista VidaPlaystation, bem como em nosso site, entre em contato agora mesmo no email: thiago@vidaplaystation.com.br e receba maiores informações sobre os preços de anúncio. São vários planos para atender a sua loja. Não deixe de conferir.

CONHEÇA NOSSO SITE E FÓRUM

WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR